

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN GRAFIS INFORMASI
OBJEK WISATA GOA KISKENDO KULON PROGO**



PERANCANGAN

Florentinus Nico Dampitara

NIM. 1410091124

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2019

Jurnal Tugas Akhir Perancangan yang berjudul:

PERANCANGAN GRAFIS INFORMASI OBJEK WISATA GOA KISKENDO KULON PROGO diajukan oleh Florentius Nico Dampitara, NIM 1410091124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2019, dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 Desain
Komunikasi Visual

A handwritten signature in black ink, belonging to Indira Maharsi. The signature is stylized and cursive, written over the printed name.

Indira Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001

ABSTRAK

PERANCANGAN GRAFIS INFORMASI OBJEK WISATA GOA KISKENDO KULON PROGO

Oleh: Florentinus Nico Dampitara

Kegiatan wisata menjadi kebutuhan masyarakat Indonesia. Banyak jenis wisata yang tersedia mulai dari wisata alam hingga wisata yang sarat akan nilai-nilai sejarah, religi, seni, budaya, dan pendidikan. Untuk menarik pengunjung lebih banyak, berbagai upaya pengelolaan objek wisata terus dilakukan, kemudian fasilitas dan wahana dibuat memadai. Namun kunjungan para wisatawan menjadi kurang nyaman karena kurangnya optimalisasi sistem penyampaian informasi serta keberadaannya tidak diperhatikan dan cenderung diabaikan.

Oleh karena itu, perancangan grafis informasi menjadi salah satu solusi yang digunakan untuk menunjang sarana pelayanan di objek wisata. Memberikan kemudahan akses dan membantu para pengunjung dalam mendapatkan informasi saat melakukan kegiatan wisata. Menekankan aplikasi grafis informasi yang meliputi *mapping*, *sign system*, dan media pendukung. Kemudian menambahkan nilai estetik sebagai identitas dan keindahan sehingga menjadi rancangan grafis informasi yang unik dan menarik sebagai media untuk memperindah lingkungan dan mampu menciptakan suasana khas objek wisata.

Dengan perancangan grafis informasi ini diharapkan membantu para pengunjung dalam mendapatkan informasi saat melakukan kegiatan wisata, kemudian potensi dan elemen-elemen yang diangkat dapat menjadi identitas tersendiri dari objek wisata tersebut dan dikenal oleh masyarakat luas.

Kata kunci: grafis informasi, *sign system*, objek wisata Goa Kiskendo

ABSTRACT

INFORMATION GRAPHIC DESIGNING ON THE TOURIST ATTRACTION OF GOA KISKENDO KULON PROGO

By: Florentinus Nico Dampitara

Tourism activities are the needs of Indonesian people. There are so many various types of tours which available, ranging of nature tourism to tourism which is full of historical, religious, artistic, cultural, and educational values. Then to attract more visitors, various efforts to manage tourists attractions continue to be carried out, and then facilities and rides are made adequate. Anyway sometimes visitors is not fully pleased because of the lack of optimization of the system for delivering information and its existence is not considered and tends to be ignored.

Therefore, graphic design information is one of the solutions used to support service facilities in tourism objects which providing easy access, and help visitors get more information when conducting tourism activities. That emphasizing graphic information applications that including mapping, sign system, and supporting media. Absolutely then add aesthetic value as identity and beauty so that it becomes a unique graphic design and interesting information as a medium to beautify the environment and be able to create a unique atmosphere of tourism.

With graphic design this information is expected to help visitors to get more information when doing tourism activities, then of course the potential and elements that are appointed can become a separate identity of the tourist attraction and known by the wider community.

Keywords: information graphic, sign system, tourist attraction of Goa Kiskendo.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Yogyakarta merupakan provinsi yang dikenal dengan sebutan kota pelajar, kota budaya dan kota wisata. Sebagai kota wisata, Yogyakarta dikenal mempunyai banyak objek dan daya tarik wisata yang beranekaragam. Daya tarik dan keistimewaan dari suatu objek wisata bisa dilihat dari jumlah kunjungan wisatawan setiap tahunnya. Di samping banyak dan ragamnya pesona objek dan daya tarik wisata, tersedianya fasilitas, sarana dan prasarana penunjang pariwisata menjadi penting. Kemudian harus didukung pula dengan adanya media penyampaian informasi yang menarik dan memadai. Selain itu, masyarakat dituntut untuk meningkatkan sadar wisata, senantiasa menjaga dan meningkatkan kepedulian kelestarian lingkungan. Hal tersebut dapat meningkatkan kenyamanan dan mempengaruhi jumlah kunjungan wisatawan.

Di Kabupaten Kulon Progo terdapat banyak objek wisata yang menjadi daya tarik wisatawan, salah satunya adalah Goa Kiskendo. Objek wisata ini menjadi menarik karena tidak hanya menawarkan wisata alamnya saja, sehingga dapat menjadi rujukan saat berkunjung ke Kulon Progo. Oleh masyarakat setempat, lokasi objek wisata ini masih dianggap sebagai tempat sakral dan religius terkait mitos atau legenda yang mengiringinya. Legenda tersebut mengisahkan tentang Subali dan Sugriwa, di tempat ini pula dilengkapi dengan relief yang menggambarkan penggalan cerita epos Ramayana tersebut. Legenda yang terdapat di Goa Kiskendo merupakan cerita sejarah yang menjadi nilai tambah serta mempunyai potensi besar untuk menarik minat wisatawan.

Dengan pesona alam dan legenda yang mengiringinya, namun Goa Kiskendo bisa dibilang masih kurang peminat. Penyajian fasilitas dan wahana di objek wisata ini bisa dibilang cukup memadai, sehingga cocok digunakan untuk wisata keluarga., namun dengan kelengkapan fasilitas dan wahana di objek wisata ini, kunjungan para wisatawan

menjadi kurang nyaman karena kurangnya optimalisasi sistem penyampaian informasi yang baik sehingga pengunjung mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi di area ini.

Melihat kondisi demikian, perlu adanya strategi sebagai upaya peningkatan citra Goa Kiskendo sebagai tempat wisata alam melalui media informasi yang unik dan menarik namun komunikatif. Pengunjung sangat membutuhkan media penyampaian informasi seputar objek wisata Goa Kiskendo karena wilayah geografis objek wisata ini lumayan luas. Media informasi nantinya dapat menjadi panduan pengunjung dalam melakukan kegiatan wisata.

Media penyampaian informasi tersebut berupa grafis informasi, yaitu media komunikasi visual yang berperan sebagai media informasi, media untuk menarik perhatian, dan media untuk memperindah lingkungan. Grafis informasi yang memadai menjadi tuntutan yang harus segera diadakan pada lokasi tempat wisata Goa Kiskendo Kulon Progo. Perancangan grafis informasi di objek wisata ini menjadi satu langkah positif dalam memberikan pelayanan dan menyampaikan informasi yang dibutuhkan pengunjung. Selain untuk mengkomunikasikan informasi pada pengunjung, perancangan grafis informasi dapat menjadi media untuk memperindah lingkungan dan mampu menciptakan suasana khas yang tidak dapat dijumpai di objek wisata lainnya. Pendekatan secara keilmuan desain komunikasi visual terhadap objek wisata Goa Kiskendo Kulon Progo menjadi dasar utama dalam perancangan ini.

Perancangan grafis informasi ini diharapkan mencapai sasaran, menjadi media komunikasi visual yang dapat memberikan informasi secara unik dan menarik kepada pengunjung di objek wisata ini. Adanya grafis informasi ini dapat menjadi bahan pertimbangan pengelola sebagai salah satu upaya untuk mengembangkan objek wisata Goa Kiskendo Kulonprogo, serta untuk meningkatkan citra objek wisata tersebut. Sehingga dapat menarik minat masyarakat untuk melakukan berbagai kegiatan yang bermanfaat di sini.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang grafis informasi objek wisata Goa Kiskendo Kulonprogo yang tepat, sehingga mampu memberikan informasi kepada pengunjung?

C. Tujuan Perancangan

Menghasilkan rancangan grafis informasi yang unik dan menarik sebagai media untuk memperindah lingkungan dan mampu menciptakan suasana khas Goa Kiskendo Kulon Progo, sekaligus membantu para pengunjung dalam mendapatkan informasi saat melakukan kegiatan wisata di lokasi tersebut.

D. Batasan Perancangan

Perancangan grafis informasi dilakukan pada objek wisata Goa Kiskendo Kulon Progo. Perancangan ini dibatasi pada media komunikasi visual yang berperan sebagai media informasi, media untuk menarik perhatian, dan media untuk memperindah lingkungan. Lebih menekankan jenis grafis informasi yang meliputi *mapping*, *sign system*, dan media pendukung. Target audiens pada perancangan ini adalah semua kalangan masyarakat dari menengah kebawah hingga keatas yang tinggal di Indonesia khususnya Yogyakarta. Ditujukan untuk pengunjung Goa Kiskendo yang berusia antara 12-50 tahun.

E. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data Kualitatif

a. Wawancara

Dalam teknik ini, pengumpulan data yang dilakukan dengan cara dialog dengan sumber data atau dengan narasumber yang dianggap berpotensi dalam memberikan informasi yang relevan dan sebenarnya. Dalam perancangan ini melakukan wawancara dengan pihak pengelola Goa Kiskendo Kulon Progo.

b. Observasi

Dalam teknik ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara survei atau pengamatan langsung secara visual maupun verbal ke objek wisata Goa Kiskendo Kulon Progo.

c. Dokumentasi

Mendokumentasikan data dan objek yang ada pada Goa Kiskendo dengan cara merekam, mencatat, dan melakukan pemotretan pada objek yang diteliti.

d. Studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan mengambil data dari berbagai sumber berupa buku, artikel media massa, internet dan literatur lainnya yang digunakan sebagai referensi landasan teori dan mengidentifikasi objek yang diteliti.

2. Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode 5W+1H (*What, Where, Who, When, Why + How*) dari metode tersebut dapat membantu dalam menentukan grafis informasi yang tepat.

II. PEMBAHASAN

A. Goa Kiskendo Kulon Progo

Goa Kiskendo merupakan wisata alam yang sarat akan nilai-nilai sejarah, religi, budaya, dan pendidikan. Wisata pendidikan sendiri karena kawasan ini ditetapkan sebagai geopark dan geoheritage sebagai sarana pembelajaran maupun pengamatan edukasi, eko, dan pelestarian. Kelestarian lingkungannya digunakan untuk pembelajaran misal flora fauna, stalagtit stalagmit. Lokasi Goa Kiskendo berada di Pegunungan Menoreh dengan ketinggian 1200 meter di atas permukaan laut. Terletak di desa Jatimulyo, kecamatan Girimulyo, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Lokasi objek wisata ini berada di perbatasan Jogja dan Purworejo, dapat ditempuh kurang lebih 38 KM dari kota Jogja dan sekitar 21 KM dari kota Wates.

Lingkungan objek wisata ini banyak dijumpai taman dan dikelilingi pepohonan menciptakan suasana yang asri dan alami. Saat ini sudah cukup fasilitas atau wahana yang tersedia di lokasi objek wisata tersebut, sehingga sering digunakan berbagai macam kegiatan dijadikan tempat *outbound*, *camping*, serta pada area dalam goa sering digunakan para pecinta alam untuk kegiatan susur goa (*caving*) dan kegiatan spiritual seperti bertapa/bersemedi.

Keberadaan objek wisata Goa Kiskendo Kulon Progo yang mempunyai daya tarik dari sisi alam dan legendanya. Sekilas kisah legenda Goa Kiskendo menceritakan tentang Subali dan Sugriwa, kakak beradik dalam wujud manusia setengah kera. Mereka mengikuti sayembara dan membantu pihak para dewa untuk mengalahkan Mahesasura dan Lembusura. Kedua makhluk ini berwujud manusia berkepala lembu dan sapi penguasa Goa Kiskendo, mereka dianggap mengusik ketentraman Kahyangan dan membuat marah para dewa.

B. Grafis Informasi

Grafis informasi atau lebih dikenal dengan infografis merupakan representasi visual informasi, data atau ilmu pengetahuan secara grafis. Infografis dapat memperlihatkan informasi rumit dengan singkat dan jelas, sehingga informasi lebih mudah dipahami oleh masyarakat. Dengan adanya representasi grafis informasi yang jelas menjadi cara terpenting untuk dapat menjembati masyarakat lintas budaya dan kesulitan berbahasa (Hadiprawiro, 2015).

C. Signage

signage menurut Kusrianto (2010: 23) mengatakan bahwa *signage* adalah sejenis *visual graphic* dalam ukuran besar yang dibuat untuk menyampaikan informasi pada kalangan *audience* tertentu. *Signage* sebelumnya dikenal dalam bentuk tanda (*sign*) atau dalam bentuk aksara, seperti petunjuk arah tempat, nama suatu tempat dan sebagainya.

Menurut David Gibson (2009: 47-55) berdasarkan isi atau informasi yang disampaikan, jenis *sign* dapat dikelompokkan dalam empat kategori, yaitu *identification signs* (*sign* identifikasi), *directional signs* (*sign* pemandu arah dan navigasi), *orientation signs* (petunjuk utama berupa peta lokasi dan posisi seseorang), dan *regulatory signs* (*sign* larangan dan perhatian).

D. Analisis Data

1. Analisis 5W+1H

a. *What* (apa)

Optimalisasi sistem penyampaian informasi yang terdapat di objek wisata Goa Kiskendo saat ini kurang memadai dan belum memenuhi kriteria yang baik. Maka akan dirancang grafis informasi sesuai kebutuhan untuk memberikan kemudahan kepada wisatawan atau pengunjung dalam memperoleh informasi di lokasi ini.

b. *Who* (siapa)

Target audiens pada perancangan ini ditujukan untuk para wisatawan atau pengunjung Goa Kiskendo yang berusia antara 12-50 tahun, mencakup pelajar maupun pekerja serta dari kalangan masyarakat menengah kebawah hingga keatas yang tinggal di Indonesia khususnya Yogyakarta.

c. *Where* (di mana)

Grafis informasi akan ditempatkan atau dipasang di lokasi yang tepat dan strategis yaitu di sepanjang jalan utama yang dilintasi oleh wisatawan menuju ke lokasi objek wisata, dan di lokasi objek wisata dari pintu gerbang hingga dalam goa.

d. *When* (kapan)

Pemasangan grafis informasi diterapkan pada awal tahun 2019 dan akan dipasang dengan persetujuan dari pihak-pihak terkait seperti pengelola objek wisata sehingga pemasangan dapat tepat dan sesuai untuk menunjang kenyamanan.

e. *Why* (mengapa)

Grafis informasi tersebut dibuat untuk menunjang fasilitas sebagai media untuk memperindah lingkungan, media untuk menarik perhatian, dan mampu menciptakan suasana khas Goa Kiskendo Kulon Progo, sekaligus membantu atau memudahkan para pengunjung dalam mendapatkan informasi, sehingga dapat meningkatkan kenyamanan saat melakukan kegiatan wisata di lokasi tersebut.

f. *How* (bagaimana)

Rancangan grafis informasi pada objek wisata Goa Kiskendo lebih menekankan aplikasi grafis informasi yang meliputi *mapping*, *sign system*, dan media pendukung lainnya. Media komunikasi visual yang dirancang ini berperan sebagai media informasi, media menarik perhatian, dan media memperindah lingkungan untuk memberikan suasana khas yang berbeda dari objek wisata lainnya. Penyajian grafis informasi secara visual unik, menarik dan kaya dengan informasi serta komunikatif yakni mudah untuk dimengerti atau dipahami.

2. Kesimpulan Analisis

Dari analisis 5W+1H di atas dapat disimpulkan bahwa optimalisasi sistem penyampaian informasi yang terdapat di objek wisata Goa Kiskendo seperti yang telah tersedia ternyata belum dianggap cukup, saat ini kurang memadai dan belum memenuhi kriteria yang baik. Berkaitan dengan data tersebut, maka diperlukan sistem informasi yang mendorong dan mendukung pengembangan lokasi wisata ini, serta mampu meningkatkan citra dan pelayanan. Akan dilakukan perancangan grafis informasi sesuai kebutuhan di objek wisata ini, grafis informasi yang dibuat mencakup: peta lokasi objek wisata dan peta goa, *sign system*, dan media pendukung lainnya.

Penyajian grafis informasi dibuat jelas, secara visual unik dan menarik, namun kaya dengan informasi dan mudah untuk dipahami,

serta memenuhi dan memperhatikan kriteria dan prinsip-prinsip desain. Bahasa yang digunakan lugas tidak berlebihan memudahkan membaca cepat menangkap isi yang disampaikan.

Perancangan grafis informasi ini diharapkan dapat mencapai sasaran. Menghasilkan rancangan penunjang fasilitas sebagai media untuk memberikan informasi, media untuk memperindah lingkungan dan media untuk menarik perhatian, serta mampu menciptakan suasana khas Goa Kiskendo sekaligus mampu mengangkat citra dari objek wisata ini.

Grafis Informasi yang tepat dapat membantu para pengunjung dalam mendapatkan informasi saat berada di objek wisata tersebut. Mempermudah pengidentifikasian serta memudahkan pengunjung saat melakukan kegiatan wisata di lokasi ini. Perancangan grafis informasi sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pelayanan serta meningkatkan citra dan identitas objek wisata Goa Kiskendo.

III. HASIL PERANCANGAN

A. Konsep Media

1. Tujuan Media

Perancangan grafis informasi berfungsi untuk membantu dan memudahkan para pengunjung dalam mendapatkan informasi saat melakukan kegiatan wisata, sekaligus sebagai media untuk memperindah lingkungan, media untuk menarik perhatian dan mampu menciptakan suasana khas Goa Kiskendo.

2. Strategi Media

a. Khalayak Sasaran

1) Demografis

Masyarakat maupun para wisatawan yang tertarik dan berminat untuk melakukan kegiatan wisata di objek wisata alam Goa Kiskendo dengan rata-rata usia antara 12-50 tahun. Meliputi, pelajar, mahasiswa, dan pekerja. Dari semua kalangan pria maupun wanita.

2) Geografis

Seluruh masyarakat yang berada dan tinggal di negara Indonesia khususnya di Yogyakarta.

3) Psikografis

Semua kalangan masyarakat umum dari kelas menengah ke bawah hingga ke atas. Gaya hidup suka pamer jalan-jalan atau berwisata dan pencinta alam.

4) *Behavior*

Studi perilaku masyarakat dengan usia antara 12-50 tahun yang tertarik dan berminat untuk melakukan kegiatan wisata karena jenuh dengan aktivitas perkotaan ingin berwisata alam sebagai alternatif wisata yang menarik untuk dikunjungi.

b. Paduan Media

Media utama berupa denah lokasi objek wisata Goa Kiskendo dan denah dalam goa, dan juga sistem penanda di sekitar objek wisata. Kemudian ditambah media lain seperti *landmark* berupa gerbang lokasi objek wisata, gerbang goa, mural, *action figure*, dan buku cerita mengenai kisah Subali dan Sugriwa dengan tambahan sedikit informasi mengenai objek wisata Goa Kiskendo.

B. Konsep Kreatif

1. Tujuan Kreatif

Menghasilkan rancangan grafis informasi yang unik dan menarik, mampu menambah pesona, membangun citra positif objek wisata. Kemudian memberi suasana khas dengan cara menciptakan sebuah identitas Goa Kiskendo sebagai objek wisata alam yang sarat akan nilai budaya. Setiap orang yang berkunjung ke objek wisata tersebut diharapkan dengan mudah dapat mengetahui sejarah maupun cerita legenda yang mengiringi objek wisata tersebut, sehingga pengunjung mendapatkan suatu pembelajaran yang dapat diambil.

2. Strategi Kreatif

Tema pesan berupa perancangan grafis informasi berbasis cerita legenda yang mengiringinya. Akan mengeksplorasi dari kisah Subali dan Sugriwa, merupakan unggulan yang menjadi daya tarik. Konsep penyajian verbal maupun visual bersifat ilustratif dan persuasif. Kesemua hal tersebut bertujuan untuk menyelaraskan dengan keadaan di objek wisata Goa Kiskendo.

a. Gaya Visual

Gaya visual dengan unsur tradisional ragam khas dari objek wisata tersebut. Bersifat religius dan magis, mengacu pada budaya daerah setempat, menyertakan ornamen (karakter), terkait dengan pakem, berdasarkan filosofi. Kemudian menggunakan unsur modernitas yang mempunyai sifat minimalis, dan fungsionalitas diprioritaskan. Paduan gaya visual tersebut sebagai representasi Goa Kiskendo masa kini dan masa depan tanpa harus meninggalkan budaya yang merupakan kekuatan dari objek wisata tersebut.

b. Tipe Huruf

Untuk mencapai tingkat keberhasilan memperhatikan dua hal yakni *legibility* dan *readability* dipilih satu *font* utama yang akan banyak digunakan yaitu *font* “Myriad Pro”. Tipografi judul cergam menggunakan sketsa manual sehingga memberikan kesan eksklusif dan tidak ada yang menyamai, tipografi sub judul “Bunnigrrrls Handwriting”.

c. Tone Warna

Warna yang digunakan kontras dengan warna lingkungan dan menghindari warna alami tumbuhan, namun tetap mewakili Goa Kiskendo secara keseluruhan. Untuk warna ikon gelap, sedangkan panel *sign system* menggunakan warna kuning keemasan, memberi kesan elegan dan mewah menunjukkan potensi unggulan terutama dari legenda yang mengiringinya. Untuk keperluan *mapping* dan media pendukung menggunakan

warna cerah dan *soft*. Warna-warna tersebut menjadi identitas Goa Kiskendo, serta memberi jaminan kepada masyarakat bahwa lingkungan masih terjaga kelestariannya.

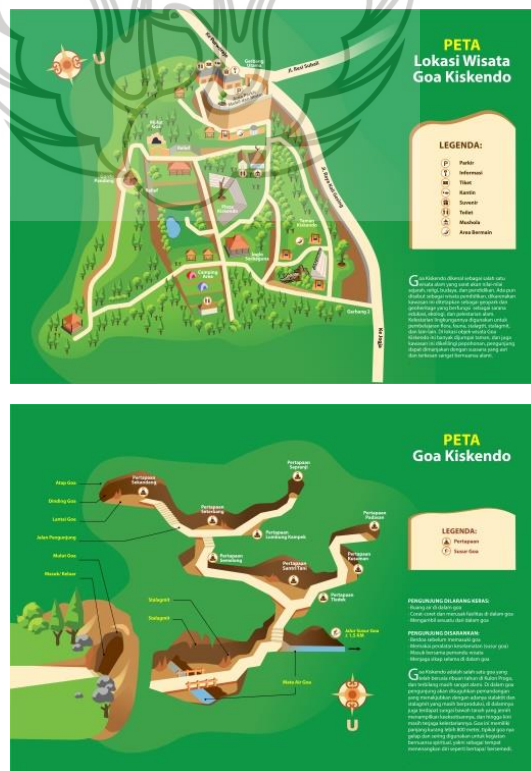
d. Gaya Ikon

Konsep ikon lebih menekankan kearifan lokal dalam artian mengikuti objek sebenarnya dan situasi yang terjadi di tempat itu sehingga mudah untuk dikenali. Ikon dirancang ilustratif dan tetap sederhana agar mudah untuk diidentifikasi serta mudah dipahami oleh target audeins.

e. Gaya Ilustrasi

Ilustrasi pada *mapping* diilustrasikan sedikit dideformasi bentuk bangunan maupun ikon yang ada objek wisata, sedangkan mural, *action figure*, dan cerita bergambar dibuat dengan gaya semi realis menggunakan teknik *manual drawing*.

C. Hasil Akhir



Infografis peta

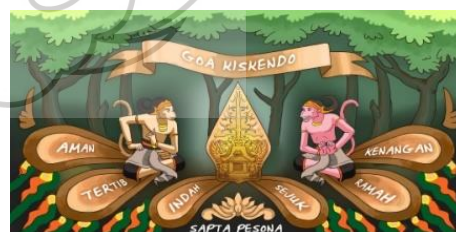


Sign system

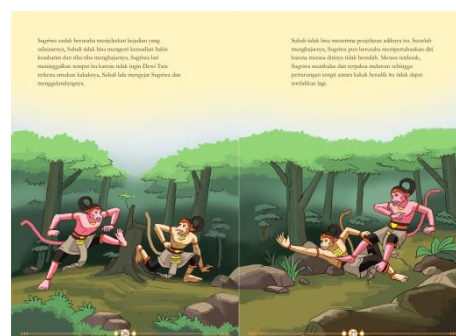
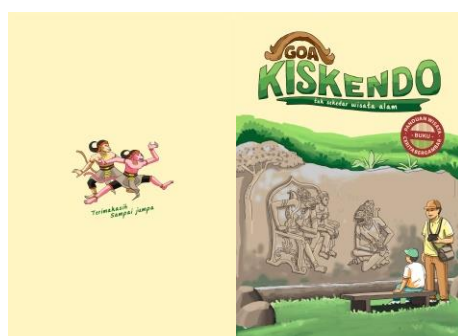
Media Pendukung



Gerbang lokasi objek wisata dan gerbang goa



Action figure dan mural



Buku cerita bergambar dan informasi wisata

IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

Media penyampaian informasi sangat diperlukan pada objek wisata Goa Kiskendo, dan menjadi penting karena berfungsi untuk memberikan kenyamanan dan memudahkan para pengunjung saat melakukan kegiatan wisata. Merancang grafis informasi agar tepat sasaran maka dilakukan pencarian data yang relevan, mempelajari target audiens, membuat analisis data, dan menggali potensi. Selanjutnya membuat konsep dan strategi kreatif dengan cara mengangkat potensi dan elemen-elemen dari objek wisata menjadi identitas tersendiri dari objek wisata tersebut, sebagai pembeda dengan wisata alam lainnya. Dengan adanya perancangan ini dapat membantu dan memudahkan pengunjung dalam mendapatkan informasi saat melakukan kegiatan wisata. Untuk pihak pengelola objek wisata, perancangan grafis informasi ini menjadi masukan dan bahan pertimbangan untuk mengembangkan objek wisata. Sehingga menjawab kebutuhan media informasi panduan wisata bagi pengunjung yang selama ini terasa belum memadai.

B. Saran

Sistem penyampaian informasi yang memadai menjadi kebutuhan mendesak pada objek wisata Goa Kiskendo, oleh karena itu pihak pengelola harus segera mengadakan, sebagai langkah positif dalam memberikan pelayanan dan menyampaikan informasi yang dibutuhkan pengunjung.

Untuk wisatawan hendaknya dapat menjadi wisatawan yang baik, menjaga fasilitas yang ada dan tidak merusak keasrian lingkungan objek wisata supaya nantinya tetap terjaga dan dapat dinikmati hingga waktu mendatang.

Untuk Tugas Akhir Perancangan selanjutnya yang mengangkat tema yang sama, dapat menggunakan objek perancangan yang lebih besar dan luas lagi. Hendaknya menggunakan aplikasi media yang lebih beragam, namun tetap mempertimbangkan kebutuhan media yang akan digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Gibson, David. 2009. *The Wayfinding Handbook: Information Design for Public Places*. New York: Princeton Architectural.

Kusrianto, Adi. 2010. *Pengantar Tipografi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Jurnal

Hadiprawiro, Yulianto, *Grafis Informasi dalam Komunikasi Visual*, Jurnal Desain. Volume 02, Nomor 03 (Mei 2015).

